●メモ●

㈱エニックス

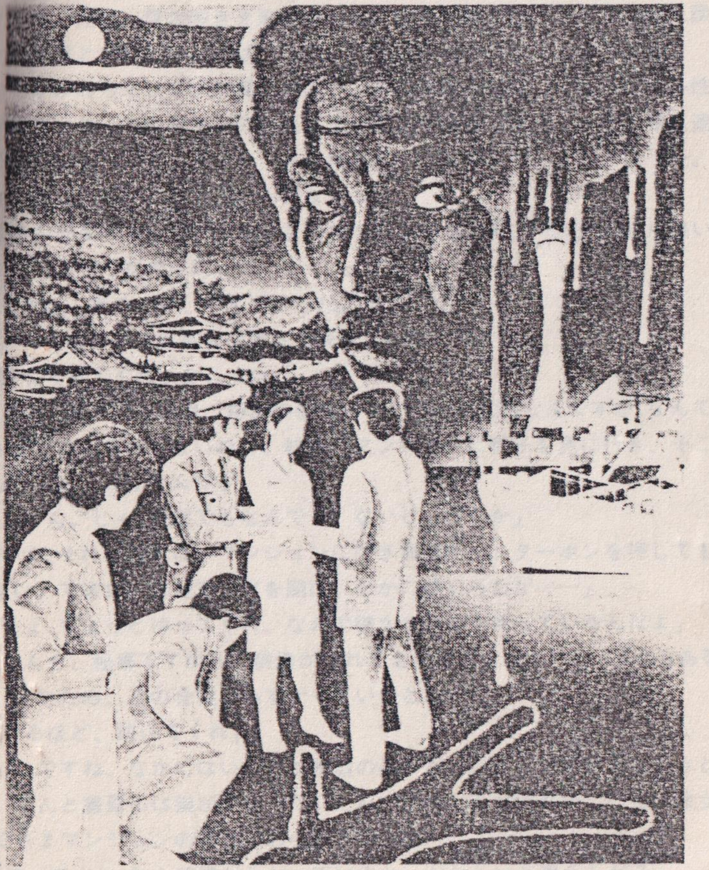
東京都新宿区西新宿7－15－10

TEL. 03-366-4251㈹

THE BOOK FOR HOW TO GAME

ポートピア連続殺人事件

FM7・FM8(テープ版)



E-G034

TRY SOFT

ポートピア連続殺人事件

突然、部下のやすが、血相をかえて、飛びこんできた。

「大変です、ボス！　あの山川耕造が、殺されても死なないといわれた耕造が、自殺しました！」

「な、なに～!?」

オレは、捜査一課の腕きき刑部である。捜査一課とは、もちろん殺人課のことだ。自殺とわかっていれば、当然、オレには関係のないことである。

にもかかわらず、オレが驚いたのは、あの耕造が自殺したという意外性だ。山川耕造…ローンヤマキンの社長。その悪質な経営振りで、人を自殺に追いこんだことはあったが、まさか、その耕造本人が自殺してしまうとは……。

オレには、どーしても信じられなかった。

長年の刑事のカンというやつを持ちだすまでもなく、「他殺」の線が濃いのは、誰の目にも明らかだった。

「しかし、ボス」と、やすがいった。

「ボス、でも耕造は完全な密室で死んでいたんですよ」

「話してみてくれ」と、オレ。

「ええ、見つけたのは、耕造の秘書のフミエって女性なんですが、なんでも耕造が会社にあらわれないので、耕造のマンションに様子を見に行き、そこで発見したというわけなんです」

「ふ～ん。じゃ、密室でもなんでも、ないじゃないか」

「いえ、それがですね、マンションに行き部屋のインターホンを押しても返事がない。で彼女、合鍵でドアを開け、なかにはいったが……」

「ちょ、ちょっと待ってくれ、なんで彼女が合鍵を持っているんだよ」

「なんせ、秘書ですから、耕造が忘れてきた書類を取りに行くこともあるらしく、そのため、その合鍵をあずかっていたとか…」

「なるほど、続けてくれ」

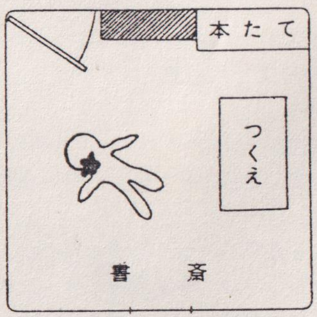
「で、ですね、なかにはいったが耕造の姿がない。さらに書斎を見ようとしたが、なんと書斎には鍵がかかっていたんですね。これはおかしいと、彼女は、すぐさまマンションの管理人の小宮を呼びに…」

「待ってくれ、なんで鍵がかかっていると、おかしいと思うんだ？」

「ええ、耕造はなかにいるときだけしか、そこに鍵をかけないらしいんですよ」

「ウーン…さすが秘書、そこまで知っていたか…」

「話を続けます、で、小宮が部屋に行き、ドアに体あたりしたら、バキーッとはずれて」
「ドアの鍵が？」
「いえ、わくの止め金のほうが…。最近のマンションの内装なんて、そんなものなんでしょう」
「で、耕造の死体を発見したわけだな？」
「ええ、それと、たたきあけたドアには、なかからキィが差しこまれていた、というわけなんです」
やすはそういうと、さっそくその部屋の見取り図を描きはじめた。オレはそんなやすを横目に見ながら、タバコを灰にする作業に専念していた。
「これは、本当に自殺なのだろうか……？」



やすの描いた
現場見取り図

使用機器

FM7／FM8

使用言語

・F－BASIC＋機械語

ローディング方法

＊このテープはA面にFM7用、B面にFM8用が入っていますので、FM7をお持ちの方はA面、FM8をお持ちの方はB面をお使い下さい。
①FM7(8)本体にカセットレコーダーとディスプレーが接続されているか確認し、カセットレコーダーにプログラムテープをセットします。
②ディスプレーの電源スイッチを入れ、本体とカセットレコーダーの電源スイッチを入れて下さい。
③画面に「Ready」が出てくるのを確認し、CLEAR,&H7DFF↵(Return)を入力して下さい。
④次に「Ready」が出ましたら、LOADM↵(Return)を入力し、カセットレコーダーのPLAYキーを押して下さい。
⑤画面が消え、左上にポートピアと出てロードを行ないます。
⑥次に「Ready」が出ましたら、LOAD↵(Return)と入力します。
⑦画面にはプログラムを探している「Searching」が表示されます。
⑧画面にはプログラムを探した「Found: VOL1」と出て『序章』のローディングが始まります。
⑨次に「Ready」が出てロード完了です。
⑩RUN↵(Return)を入力して下さい。『序章』が始まります。
⑪『序章』が終ると次に『本章』をロードしますのでしばらくお待ち下さい。その後，画面が表われゲームがスタートします。
⑫なお、ゲーム中はカセットレコーダーのPLAYキーを押したままにして下さい。

ゲーム(捜査)の方法

●部下のやすが「ボス?」と聞いてくるので、「キケ」「シラベロ」など、命令形で入力しリターンKEYを押して下さい。(デンワ番号を入力するとき以外は、すべてカタカナ入力です)

●ただし、「キケ」「シラベロ」などは、それだけではなにを聞いたり、調べたりするのかわからないので、そのまえに目的語をつけてください。

例　アリバイヲ␣キケ
　　フミエニ␣キケ
　　ドウキヲ␣シラベロ　　(〝ヲ〟や〝ニ〟は省略可)

というように、目的語と動詞のあいだに、1つスペースを入れてあげると、やすはそれを理解します。(スペースは、スペースキィを押すと入れられます。押しまちがえたときは、⇐でカーソルをひとつまえにもどし、押しなおしてください。)

●また、単語だけで判断可能なものは、目的語は必要ありません。

例　デンワ
　　キキコミ

(うえのふたつは、「デンワ␣シロ」「キキコミ␣セヨ」とかやっても理解しますが、わざわざ余計にキィを押すこともないでしょう。)

●さらに、「タイホ」「ナグレ」などの命令は、その場に人がいる場合、やすは自動的にその人を対象とするので、目的語を入力する必要はありません。
その場にいない人をたいほしたいときには、

例　コミヤヲ␣タイホ　　(〝ヲ〟は省略可能)

などと入力してください。

●なお、ファンクションKEYに、いくつかの単語が入っています。

例えば、「ゲンバニ　イケ」は
[F6]、スペース、[F1] でＯＫ。

〈ファンクションキィ〉

キィ	意味	キィ	意味
F 1	イケ	F 6	ゲンバ
F 2	ヨベ	F 7	アリバイ
F 3	シラベロ	F 8	ドウキ
F 4	サガセ	F 9	キキコミ
F 5	デンワ	F10	モドレ

●もっと楽しみたい、あるいは友だちをびっくりさせたいという人は、命令のとき、
「コミヤノアホヲ　ツレテコイユーウンヤ」
「フミエサンヲ　シラベテチョーライ」
など入力してみてください。この程度の語尾変化なら、ヤスは理解できます。(ただし、やはり限界はありますが……)

●さてつぎに、主要命令語について説明します。

「シラベロ」➡とにかく、1ばん多用する命令ですが、アリバイのウラをとるときも「アリバイヲ　シラベロ」というふうに使用します。

「キキコミ」➡その場所で、やすが聞きこみをはじめます。だから、聞きこみできないような場所で、この命令をしても拒否されてしまいます。
また、何について聞きこみするかは、現時点で判明している事と照し合わせて、やすが自動的に判断します。だから、なにも聞けなかった場所でも状況がかわってくると、手がかりになるような話を聞けるかも知れませんよ。

「モドレ」➡捜査本部にもどる命令です。個人の取り調べは、ここでしかできません。あえて理由はいいませんが、外ばかりまわっていないで、たまにはもどってみましょうね。

「デロ」➡「ゲンバ」から現場の外、つまり「ゲンバフキン」に。あるいは店の外に出るときなどに使います。
なんでこんな命令があるかというと、「ゲンバフキン」とKEYを押すのがめんどくさいからです。(親切だなァ……)

「ヤメロ」➡捜査をやめてしまいます。捜査がゆきづまり、もう1度はじめから出発したいときに使用してください。

「サガセ」➡「○○ヲ　サガセ」(○○は人名か店名)という使用法のほかに「ユカ(ノウエ)ヲ サガセ」というような、捜す場所を指定する使いかたもできます。

●その他の注意事項（というかヒント）

①今までいた人が急にいなくなったり、さっきまで呼び出しを拒否していた人が呼び出しに応じたりすることがあるかも知れませんが、これはバグではありません。登場人物もそれなりに動いているからです。

　また「ドウキヲ　シラベル」にしても、さっきまではこれといった動機がなかったのに、ある事実がわかったとたん、動機も出てくるということがあります。

②すべての事件はプログラムの構成上、ストーリー的な優先順位があるので2度め以降ゲームするときも、「あっ、こいつはもう犯人じゃなかった」からと、その人物の捜査を省かないでください。

　その人物の決着がつかない限り、つぎの新事実が判明しないかも知れませんよ。

③人名は、男の場合は「コミヤ」「ヒラタ」というように苗字で、女の場合は「フミエ」というように名前で入力してください。ただし、ヤマカワ姓の人物は「コウゾウ」「トシユキ」というように名前でお願いします。

えっ？　今、出てくる登場人物の名前をバラしちゃって大丈夫なのかって？まっ、それはしらべてみれば、わかることですよ。アハハ……。

④そして、これが大切なことなのですが、あまりひとつの場所に、ひとりの取り調べに固執しないことが肝心です。

　あなたは自由に動き回れるのですから、気ままにあっちゃこっちゃ動いてください。同じ場所になん回いったっていいんです。

　なんなら、「ミナト」に行ってふねに乗ってみるのもオツなもんかも知れません。もちろん、なんの情報を持たぬまま、それをやったところで、たいした収穫はありませんが……。

⑤なお、捜査中わかった人名、ＴＥＬ番などは、こまめにメモするようにしましょう。同じことを再び聞けるとは限りませんよ。

●と、これだけ知っていれば、もうゲームはできるはずです。これから先の説明は、実際にゲームをして、やっぱり、わかんないやってとき、お読みください。(あっ、そこの人っ、だめですよ。こんなに早くから読んでは！)

●では、実際に、どういうふうにゲームが進んでいくか、やってみましょう。

　たとえば、あなたは「フミエ」を取り調べたいと思ったとします。

そこで……

「モドレ」で、取り調べ室に。

「フミエヲ　シラベロ」で、彼女の身の上を。

「フミエヲ　ヨベ」で、フミエが来た。

「アリバイヲ　シラベロ」で、その彼女のアリバイのウラをとる。

「ドウキヲ　シラベロ」で、彼女に動機があるかを調べた。

しかし、よく考えてみると、まだ被害者の身の上、死亡時間がわからない。

そこで、

　コウゾウヲ　シラベロ

　シタイヲ　シラベロ

　…とまァ、これ以上説明するのはいくらなんでも……。

●ちなみに、受けつける命令は29コ。(同意語含む)

目的語となる単語は人に関するもの17コ。地名に関するもの14コ。その他30コ。計90コです。

しかし、たぶんにボクのセンスで単語を選んでいるので、これと思った命令が受けつけられなかったりするかも知れません。そのときは、運が悪かったとアキラメテください。

　ただし……、受けつけられないというのは、「ボス、モットワカルヨウニ、オネガイシマス」、「〇〇ヲドウスルノカワカリマセン」など、でたときだけで、それ以外の反応のときは、命令は理解したが「ここでは意味がない」、あるいは「現時点」では、時間の無駄だということです。将来、その反応が変るかも知れませんので注意してください。

●と、いろいろいってきましたが、あとはあなたの努力しだいです。

　では、あなたが早く、犯人を逮捕し、この密室殺人の謎を解明することを祈りつつ……………合掌。

1983年　ある晴れた日

アドベンチャーは心だ、の堀井雄二

●メモ●